



REGLAMENTO



A LAS INSTITUCIONES, ENTRENADORES, RESPONSABLES Y PADRES:

Para evitar vacíos y respetar las nuevas normas FIFA, toda aquella norma o reglamento que no contradiga lo aquí expuesto o no este señalado será regido por el REGLAMENTO OFICIAL FIFA.

Este reglamento intenta plasmar el espíritu deportivo y solidario de nuestra organización donde se prioriza a la formación y a la competencia como herramienta pedagógica y con lealtad por parte de los conductores, ya que estamos convencidos que los niños participaran con la única intención natural de jugar sin trampas.

Este documento tiene como esencia dos valores muy claros: el que dicta su letra y el que pretende su espíritu. Si bien la prioridad la tiene la letra, anhelamos que el espíritu este presente dentro y fuera de la cancha donde padres, entrenadores, responsables y niños, sean los protagonistas de la alegría y amistad que proporciona el Fútbol.

Sobre la base de que esta Liga de Fútbol Infantil Formativo, moderna e innovadora, se busca lo más sano en todo sentido, pedimos a los responsables de las instituciones que nos acompañen para lograr este tan deseado sueño, que es conformar un "Campeonato de Amigos", donde todos los integrantes tengan los mismos derechos y obligaciones, en el cual ganar o perder sólo sea una circunstancia de juego, donde los niños no sean discriminados ni objeto de presiones de cualquier índole, como tampoco presas de frustraciones y de exigencias desmedidas de los adultos.

Pretendemos un torneo en el que las familias acompañen, concurriendo a las canchas dispuestas a alentar a sus hijos, en la que debiera ser una etapa muy feliz en sus vidas. De nosotros, los adultos responsables y de buena voluntad, depende lograrlo.

Comisión Directiva
COPAFUTURO



REGLAMENTO - COPA FUTURO

FORMATO DEL TORNEO CATEGORIA ABIERTO (OPEN)

- Todos contra todos.
- Semi Final.
- Final - 3ero y 4to Lugar.
- Modalidad 7 vs 7.

FORMATO DEL TORNEO CATEGORIA DESARROLLO

- Todos contra todos. (Formato Liga sin eliminatorias).
- Modalidad 6 vs 6.

EL BALÓN

- El balón será el proporcionado por **COPAFUTURO**. El tamaño de balón que se utilizará es
 - Categoría **SUB 5-6** Nro 3.
 - La categoría **SUB 8-10** usará balón Nro 4
 - Categoría **SUB 12-14** balón Nro 5.
- El balón no puede ser cambiado sin autorización del árbitro.

REGLAS DE JUEGO

- Para este torneo se tiene previsto jugar en las canchas de XSPARK CLUB.
- Para que un equipo se le permita jugar, debe presentar en la cancha mínimo seis (6) jugadores en la categoría Open y 4 jugadores en la categoría Desarrollo. En este caso se le permitirá ingresar el jugador faltante siempre y cuando entre a la cancha antes de dar el pitazo inicial del Segundo Tiempo. En la categoría desarrollo se buscará siempre evitar el forfait ya que lo importante es que los niños JUEGUEN. Podrán jugar equiparados hasta 4 vs 4. para que el juego se lleve a cabo.



- De ser menor la cantidad a lo estipulado en la regla anterior se decretará "Forfeit". El partido se marcará como 3 a 0 a favor del equipo que se presentó y no se le anotan los goles a nadie.

- Los cambios deben ser solicitados al árbitro cuando el balón este afuera en saque de banda o tiro libre. Estos deben ser efectuados por el centro de la cancha.

Se decretará "Forfeit" 15 minutos después de la hora estipulada para el inicio del juego. O de manera anticipada si el equipo pasa por escrito la notificación y se agotó la opción de cambio de Horario y fecha.

Para que ocurra un cambio de horario o fecha el equipo debe hacer la solicitud por escrito con ya el consentimiento del equipo contrario. El equipo que solicita el cambio, debe cancelar el pago de la cancha una vez conseguido el espacio para llevar a cabo el partido. No se garantizan estos espacios fuera del cronograma y días pautados para el evento.

- El portero no puede tomar el balón con las manos si se la regresa un jugador de su equipo. (No aplica para la categoría Sub6. En la Categoría Sub8 el árbitro detendrá la jugada para hacer la observación al portero y reanudará el juego de acuerdo a su apreciación).

- Los saques de banda son con las manos. Si el balón entra al arco sin que ningún jugador lo toque, no es válido el gol. Se repetirán los saques de banda mal efectuados en las categorías S6, S8 y S10.

- Tiros Libres son directos, al menos que el árbitro decrete que es 2 toques.

- No se tomará como válido el gol si el jugador pateo directo al arco en el momento que se realice el saque del centro del campo, bien sea al iniciarse el juego, al iniciarse el segundo tiempo o cuando se saque del centro después de un gol, de suceder se repetirá el saque del centro.

- En cuanto a la uniformidad de los equipos se aplicará la regla N° 4 del futbol. No se aceptarán números de las franelas de juegos colocados con tape, marcador, adhesivo u otros. El árbitro y el Delegado de Campo están autorizados para no dejar jugar al atleta que esté bajo estas circunstancias.



REGLAS ESPECIALES CATEGORIA DESARROLLO NIÑOS MAS HABLES DE CATEGORIA Y EXPERIENCIA SUPERIOR:

Se podrá complementar los equipos de desarrollo con niños mas hábiles, solo con el fin de que el juego se lleve a cabo o por falta de quorum en el equipo. Estos niños jugarán con una banda y no podrán anotar goles solo asistir a sus compañeros de desarrollo a hacerlo. En el caso de que marquen un gol se anulará y de hacerlo dos veces se sacará del juego. ESTOS NIÑOS DEBERAN JUGAR CON UNA BANDA SIMILAR A LA DE CAPITAN. Esta banda debe traerla su equipo. No se permite la presencia de más de un niño en estas condiciones en la cancha, y solo se permitirá si no hay más alumnos de la categoría correcta. Es decir, no puede haber un niño en desarrollo sentado con un niño superior en cancha.

REGISTRO DE JUGADORES

- Todos los equipos deben tener al menos 10 jugadores inscritos en la liga.
- Se abrirá una ventana de 7 días para que los coaches o representantes presenten el documento de identidad original y se saque la copia en las Oficinas de Xspark Club. En esa misma visita se tomará la foto del jugador. Si no se tiene al jugador registrado no podrá entrar a la cancha.
- Las edades o fechas de nacimiento para las diferentes categorías son:

CATEGORÍA SUB - 05	2014
CATEGORÍA SUB - 06	2013
CATEGORÍA SUB - 08	2011-12
CATEGORÍA SUB - 10	2009-10
CATEGORÍA SUB - 12	2007-08
CATEGORÍA SUB - 14	2005-06

- En cada partido LA MESA TÉCNICA revisará la hoja de inscripción con todos los Jugadores y los documentos que los acrediten como tal.
- El número de la camiseta del jugador debe coincidir con el registro de planilla y será utilizado en todo el torneo.



- Ningún Jugador podrá participar en dos equipos en la misma Liga. A menos que juegue en dos categorías distintas. Solo se permite que los jugadores participen en la categoría superior inmediata. No hace falta una doble inscripción.
- Si algún equipo se le comprueba que ingresa uno o más jugadores que no están habilitados para jugar, pierde los puntos del partido o partidos que haya jugado por 3-0.

UNIFORME DE LOS JUGADORES

- Cada jugador vestirá:
 - Suéter con Número identificativo.
 - Pantalón corto
 - Medias altas de fútbol
 - Espinilleras
 - TAQUILLOS DE GOMA BLANDA (SE PROHIBE JUGAR CON TACOS.)
- EL JUGADOR NO PODRÁ PARTICIPAR SI NO CUMPLE CON ALGUNO DE LOS ITEMS SEÑALADOS COMO PARTE DEL UNIFORME.
- Solo el portero puede utilizar un uniforme distinto al del resto del equipo.

ÁRBITRO

- Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las reglas de juego, empezarán en el momento que entra en el terreno de juego.
- Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón esté fuera del juego.
- El árbitro podrá detener el juego, siempre que considere oportuno por altercados fuera del terreno de juego por familiares o fanática de los equipos.

La Categoría Sub5 y Sub6 Desarrollo no contará con árbitro sino con Líderes de Juego, ambos entrenadores entrarán a la cancha a motivar, corregir y enseñar a los niños de ambos equipos. Ambos Coachs serán árbitros cada uno un tiempo.

Todos los presentes en el torneo declaran que aceptan y acatan la decisión del árbitro, los reclamos se llevarán a cabo de forma escrita y con soportes que sustenten el reclamo.



DURACIÓN DEL PARTIDO

- La duración de cada partido será:
SUB5 y SUB6 Treinta (30) Min (Dos períodos de 15 minutos cada uno).
SUB8 Cuarenta (40) Min (Dos períodos de 20 minutos cada uno).
SUB10 Cuarenta (40) Min (Dos períodos de 20 minutos cada uno).
SUB12 Cuarenta (50) Min (Dos períodos de 25 minutos cada uno).
SUB14 Cincuenta (50) Min (Dos períodos de 25 minutos cada uno).
- El medio tiempo es de 5 minutos.
- En las eliminatorias, partido que termine en empate se jugará una tanda de penaltis. (NOTA: El portero no puede ser substituido a la hora de patear los penaltis). En el caso de que aun siga el empate se repetirá toda la tanda de penaltis nuevamente. De continuar se ira a Penaltis en muerte súbita.

FALTAS

- Indisciplina será considerada toda acción que vaya en contra de este reglamento de los hábitos y buenas costumbres. Incluyendo a los Coaches.
- Ningún jugador, director, delegado y mucho menos fanáticos, podrá intentar o agredir al árbitro, directivos de la Liga o jugadores de otro equipo.
- No se permitirán insultos contra directivos de la liga o de equipos, jugadores y mucho menos contra árbitro y jueces.
- Esta liga respetará todos los reglamentos que tiene el complejo o campo de juego donde se realizan los partidos, por lo tanto, la directiva de la liga aplicará las sanciones correspondientes de acuerdo con las faltas cometidas o daños a las instalaciones por los jugadores, directores y fanáticos.



RECLAMOS

- Las protestas serán fundamentadas en violación de reglamentos o estatutos de la Liga.
- No se podrá protestar por apreciación del Árbitro.
- Si algún equipo tiene reclamos o protestas, debe presentarla más tardar 24 horas después de ocurrido la anomalía.
- Las protestas deberán ser hechas en una nota formal explicando y con pruebas que le respalden su queja al email xsparkceo@gmail.com.
- Se dará respuesta en el plazo de 48 horas, si el tiempo lo amerita.
Si procede el reclamo, el equipo pierde los puntos, o si es necesario otra consideración.